

PEMAKNAAN VESPA EXTREME BAGI PENGGUNA VESPA EXTREME DI KOTA PEKNBARU DALAM PERSEKTIF FENOMENOLOGI

Oleh : Deri Ibrahim

E-mail: Dheriibrahim@gmail.com

Pembimbing: Nova Yohana, S.Sos, M.I.kom

Jurusan Ilmu Komunikasi-Konsentrasi Manajemen Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Universitas Riau

Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Riau
Kampus Bina Widya, H.R. Soebrantas Street Km. 12,5 Simpang Baru Pekanbaru 28293
Telp/Fax. 0761-63277

Abstract

Vespa extreme is a symbol of freedom in modification and creation art which combined things that useless with vespaso that become anunique phenomena. This vespa extreme rider known because their appearance look dingy, seedy, and their unique life style. This appearance make people afraid and have a negative perspective to them. This research purpose to know motive of vespa extreme user included meaning of vespa, symbols and so things in vespa extreme and about its rider communication experience in use vespa extreme.

This research is using qualitative with phenomenology approach by Alfred Schutz and interaction symbolic theory George . H. Mead. This research have 7 people as informant. Sampling technique using snowball technique. Data collection with participant observation, documentation, and deep interview. Data analysis is interactive technique included 3 phase, data collection, data interpretation, and conclusion.

The results showing that motive of vespa extreme riders join this community is the past motive like modification hobby and using scooter that have been long exist in their self, element of art, unique and space of freedom in creation. And future motive include solidarity, looking for friends and expand brotherhood as media for freedom in creation. The meaning of vespa extreme for its user is media to express their self freely, self identity, and vespa extreme as media communication to deliver message and satire. Besides, the meaning of things in that like flag and plastic is use as sign in the road. Bottles, spare tire, and many more for additional tools is the variation modification. Communication experience that they gained is expand brotherhood, become famous, and also some not fun experience like thought as criminal, homeless, useless, get caught by the police, be treated unreasonable, and often gets shout also thrown by other pedestrians.

PENDAHULUAN

Vespa, Vespa adalah salah satu merek sepeda motor jenis skuter yang berasal dari Italia, vespa merupakan skuter atau kendaraan mewah di Italia pada masa 1917 atau pada masa perang dunia ke-2. Perusahaan induk dari vespa adalah PIAGIO, Piaggio adalah salah satu perusahaan besar yang di dirikan oleh Rinaldo Piaggio di kota Genoa Italia, Rinaldo Piaggio sering di sebut pencetus skuter vespa.

Pada awal pembuatanya, Rinaldo Piaggio meluncurkan skuter type mp5 atau lebih di kenal oleh orang Italia dengan sebutan *donald duck* karena bentuk yang menyerupai bebek, namun Enrico Piaggio yang merupakan ayah dari Rinaldo Piaggio tidak menyukai disain kenderan mp5 karena membuat pakaian kotor terkena rantai sehingga Enrico Piaggio meminta Rinaldo Piaggio untuk merubah disain dari mp5. Akhirnya Piaggio membuat motor tanpa rantai dan memiliki penutup pelindung di bagian depan motor, selain itu Piaggio juga menempatkan perpindahan gigi di bagian stang dan membuat roda depan mirip pesawat dengan satu garpu tunggal yang mudah di ganti. Piaggio menamakan disain ini dengan tipe vespa mp6. Dimana di Italia vespa berarti lebah karena bentuknya menyerupai lebah. Inilah model disain yang akhirnya menjadi model vespa berikutnya. <http://www.infobacan.com/2015/05/sejarah-vespa-piaggio-indonesia-model-klasik-modern.html> di akses pada 16 september 2017 pukul 18:00.

Vespa masuk ke Indonesia pada tahun 1960-an. Dulu hanya PT Danmotors Indonesia Vespa sebagai importir vespa, dimana Sejak saat itu vespa menjadi kendaraan skuter yang sangat populer dari kendaraan bermotor lainnya di tengah-tengah masyarakat. pada awal kemunculanya tersebut vespa menjadi kendaraan yang

sangat mewah.
<http://www.infobacan.com/2015/05/sejarah-vespa-piaggio-indonesia-modelklasik-modern.html>

Vespa gembel merupakan salah satu bentuk jenis skuter vespa yang di modifikasi seunik mungkin bahkan sekotor mungkin seperti vespa yang di modifikasi dengan tumpukan sampah plastik, bendera, sampah botol mineral, bahkan ada yang memodifikasi vespa dengan menggunakan tanduk kerbau dan berbagai jenis modifikasi lainnya. Pada awalnya kemunculanya vespa gembel merupakan vespa yang sering di gunakan untuk berpergian dengan jarak tempuh melebihi 1000km dan aliran vespa gembel ini hadir di Indonesia pada awal tahun 2000. <https://Vespaindonesia.net>

Proses observasi yang peneliti lakukan bersama pengguna vespa gembel yang ada di kota pekanbaru, salah satu pengguna vespa gembel mengaakan bahwa kemunculan vespa gembel didasari oleh seni modifikasi, kebebasan berkreasi, dan ada juga pengaruh lingkungan, yang akhirnya membuat pengguna vespa gembel ingin menampilkan identitas diri, sekaligus juga ingin merubah pandangan negatif dari masyarakat terhadap pengguna vespa gembel.

Namun seiring berkembangnya teknologi banyak jenis modifikasi vespa yang bermunculan seperti modifikasi *longride*, yaitu modifikasi seperti penambahan panjang ke belakang atau pun melebar kesamping, vespa tank modifikasi vespa yang di buat menyerupai tank, *chopper*, vespa yang di modifikasi dengan bentuk stang yang dibuat setinggi mungkin bahkan vespa yg di buat serendah mungkin, *trikel*, modifikasi vespa yang di modif dengan penambahan ban atau kemudi di bagian belakang, atau jenis gasruk, vespa standar yang di modifikasi serendah mungkin. serta jenis modifikasi sampahan yang menambahkan bentuk variasi seperti

botol botol plastik, bendera dan benda benda lainnya selain itu juga ada bentuk vespa gembel yang hanya memadukan mesin dengan variasi lain seperti vespa pohon dimana kemudi dan tempat di buat dengan pohon dan di kombinasikan dengan mesin vespa. <https://Vespaindonesia.net>

Secara harfiah kata gembel mengandung pada arti tidak rapi atau tidak karuan penamaan vespa gembel sendiri hanya dari sudut pandang sejarah karena antara pengendara dan vespa ada keterkaitan seperti sama-sama terlihat lusuh atau kumal namun tetap aman dalam berkendara dengan memasang lampu dan menggunakan helm. <https://Vespaindonesia.net>

Proses pengamatan yang peneliti lakukan di lapangan bersama pengguna vespa gembel, pengguna vespa gembel lebih ingin di sebut dengan vespa *extreme* karena *extreme* merupakan jenis modifikasi yang unik dan pengguna *vespaextreme* lebih menonjolkan kebebasan kreatifitas dan seni.

Salah satu informan pada penelitian ini menyebutkan bahwa secara penamaan memang awal mulanya di sebut sebagai vespa gembel itu hanya dari sudut pandang orang lain yang melihat pengguna vespa gembel berpenampilan tidak karuan persis sama dengan bentuk tampilan vespa yang di gunakan, tapi dengan berkembangnya vespa gembel, pengguna vespa gembel justru lebih menonjolkan modifikasi dan kebebasan penggunaanya dalam berkreasi, pengguna vespa *extreme* justru lebih ingin disebut sebagai pengguna vespa *extreme* bukan lagi vespa gembel karena pengguna vespa *extreme* bukan gembel. (hasil wawancara dengan Unyil 17 mei 2017)

Dari hasil pengamatan tersebut maka ada perubahan penggunaan kata dalam laporan penelitian ini yang awalnya menggunakan kata vespa gembel diganti menjadi vespa *extreme* yang sebenarnya sama namun terdapat perbedaan makna. Pada

awal kemunculannya para pengguna vespa yang memodifikasi vespa dengan menghiasi tumpukan sampah-sampah plastik, botol-botol bekas dan benda-benda aneh pada vespa nya ini memang di sebut sebagai vespa gembel karena keterkaitan visual antara bentuk modifikasi vespa dengan penampilan pengguna vespa tersebut. Namun seiring berkembangnya waktu pengguna vespa *extreme* lebih menonjolkan kreatifitas dalam modifikasi, seperti vespa yang di buat menyerupai Tank dan jenis modifikasi lainnya. Mereka tidak hanya memodifikasi vespa mereka dengan benda-benda aneh namun juga menampilkan kreatifitas sehingga para pengguna vespa tersebut lebih ingin di pandang sebagai modifikasi *extreme* atau lebih ingin di sebut sebagai pengguna *vespa extreme*.

Pemaknaan vespa *extreme* pada awalnya merupakan penerapan beberapa barang yang memiliki cerita sepanjang perjalanan seperti kalung rantai, sampah botol plastik, bendera atau benda-benda lainnya yang di anggap memiliki suatu cerita penting bagi si pengguna vespa *extreme* tersebut, namun seiring berkembangnya modifikasi vespa *extreme* banyak yang menjadikan vespa mereka sesuai dengan ide bahkan kesukaan mereka seperti modifikasi menyerupai bentuk tank dan modifikasi lainnya. <https://Vespaindonesia.net>

Selain dari penerapan beberapa barang atau kebebasan kreatifitas yang di lakukan oleh pengguna vespa *extreme* pada vespa mereka, ada beberapa fenomena yang sering menjadi bahan pertanyaan masyarakat awam mengenai identiknya bentuk vespa dengan bentuk serendah mungkin atau *ceper* dan kegiatan kegiatan yang dilakukan pengguna vespa *extreme* seperti *touring* atau berkendara keluar kota dengan menggunakan vespa mereka seperti berkendara ke aceh dan Lombok, tentu peneliti merasa aneh dan tidak percaya bagaimana bisa mereka dengan vespa mereka bisa melakukan perjalanan

jauh? Serta bagaimana sumber pendanaan ketika mereka melakukan perjalanan jauh sementara mereka identik dengan penampilan kumal dan lusuh.

Fenomena-fenomena dan kegiatan yang dilakukan oleh pengguna vespa *extreme* tersebut cenderung aneh termasuk bagi peneliti seperti touring atau perjalanan jarak jauh dan yang sering terjadi yaitu seringnya pengguna vespa *extreme* berhenti atau berkumpul di *stasiun pengisian bahan bakar umum* (spbu), apakah mereka menjadi kan *stasiun pengisian bahan bakar umum* sebagai tempat beristirahat ketika melakukan perjalanan jauh atau memang itu menjadi titik kumpul mereka. beberapa pengguna vespa *extreme* yang berhenti di stasiun pengisian bahan bakar ketika melakukan perjalanan jarak jauh, hal itu terbukti dengan seringnya kita melihat mereka ketika siang hari.

Pengguna vespa *extreme* dengan modifikasi yang di anggap aneh membuat masyarakat umum sedikit memiliki pandangan negatif kepada pengguna vespa *extreme* tersebut, seperti banyak masyarakat yang mengatakan aneh, gila, tidak berguna dan tidak ada pekerjaan bahkan di anggap pelaku kriminal.

Dari sisi penampilan banyak masyarakat umum yang mengatakan bahwa pengguna vespa *extreme* itu sama dengan anak *punk*, padahal bukan, memang dalam segi penampilan mereka terkesan sama karena keduanya sama sama kumal lusuh. Dalam hal kehidupan sehari hari pun memang ada sedikit kesamaan seperti anak *punk* yang lebih menonjolkan musik sama pengguna vespa *extreme* juga banyak yang ngamen dalam kesehariannya, namun ada beberapa perbedaan karena bagaimana pun anak *punk* dan vespa *extreme* jelas berbeda karena anak *punk* dengan musik dan pemberontakannya sedangkan vespa *extreme* lebih menonjolkan kebebasan berkreasi dan

keaktifitas modifikasi kendaraan walaupun sama sama mengedepankan kebebasan.

Selama melakukan proses penelitian, peneliti sering berdiskusi atau sekedar mencari tahu mengenai komunitas vespa *extreme* tersebut, apakah mereka memiliki kelompok yang terdapat suatu ikatan seperti komunitas atau hanya sekedar berkendara seperti pengendara vespa pada umumnya, seperti penjelasan Unyil yang menjadi salah satu informan dalam penelitian ini, bahwa dulunya di pekanbaru ada komunitas vespa *extreme* tetapi ada beberapa permasalahan di dalam komunitas tersebut yang menimbulkan perpecahan pada komunitas tersebut yang pada akhirnya membuat para pengguna vespa *extreme* memilih jalan *independent*. beberapa pengguna vespa *extreme* merasa lebih senang menggunakan vespa tanpa adanya suatu ikatan komunitas, bermain *independent* membuat pengguna vespa *extreme* merasa lebih bebas dan lebih mudah dalam memperluas persaudaraan karena pada dasarnya vespa *extreme* adalah satu tidak ada sekat-sekat atau batasannya. hasil wawancara dengan unyil pada tanggal 17 mei 2017

Selain itu pengguna vespa *extreme* mengatakan bahwa vespa yang mereka gunakan ada yang di rakit sendiri serta memodifikasi sendiri. Mereka juga mengatakan setiap barang yang mereka gunakan untuk modifikasi vespa *extreme* mereka memiliki makna tertentu bagi masing-masing penggunanya.

Teori fenomenologi dari Alfred Schutz merupakan teori yang paling relevan dalam memahami fenomena ini. Teori fenomenologi Schutz menyatakan bahwa tindakan sosial didasari oleh pengalaman, makna, dan kesadaran (motif) sebagaimana tindakan anggota pengguna Vespa *extreme* di kota Pekanbaru yang menurut peneliti didasari oleh pengalaman mereka, makna tentang vespa *extreme*, dan kesadaran atau

motif mereka untuk bergabung ikut menggunakan vespa *extreme* tersebut.

Dari beberapa Fenomena-fenomena yang ada pada pengguna vespa *extreme* di kota Pekanbaru maka timbul pertanyaan mengenai makna vespa *extreme* bagi pengguna vespa *extreme* sehingga mereka menjadikan vespa mereka dengan modifikasi yang sangat unik, apakah hanya sekedar keren atau memang itu identitas diri mereka atau bahkan ada hal lain yang ingin mereka sampaikan, serta bagaimana pola kehidupan dan keseharian mereka di tengah tengah masyarakat umum apakah di anggap aneh atau biasa biasa saja. maka peneliti mencoba melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan fenomenologi yakni untuk mengetahui makna vespa *extreme*, serta apa motif mereka ikut bergabung menggunakan vespa *extreme* tersebut. Sesuai dari penjelasan di atas dan di dukung oleh teori fenomenologi dan interaksi simbolik yang sudah peneliti jelaskan di atas maka penelitian ini berusaha mengkaji mengenai “Pemaknaan Vespa *Extreme* Bagi Pengguna Vespa *Extreme* di Kota Pekanbaru Dalam Perspektif Fenomenologi”

TINJAUAN PUSTAKA

Teori Fenomenologi Alfred Schutz

Istilah fenomenologi diperkenalkan oleh Johan Heirinkh Pelopor aliran fenomenologi adalah Edmund Husserl, istilah fenomenologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *phainomai* yang berarti “menampak”. Fenomena tidak lain adalah fakta yang disadari dan masuk ke dalam penginderaan manusia. Istilah fenomenologi sendiri tidak di kenal setidaknya sampai menjelang abad ke-20. Dewasa ini fenomenologi di kenal sebagai aliran filsafat sekaligus metode berfikir, yang mempelajari fenomena manusiawi (*human phenomena*) tanpa mempertanyakan penyebab dari

fenomena itu, realitas objektifnya, dan penampakannya (Kuswarno, 2009:2)

Menurut *the oxford English Dictionary*, yang di maksud dengan fenomenologi adalah (a) *the science of phenomena as distinct from being* (ontology), dan (b) *division of any science which describes and classifies its phenomena*. Jadi, fenomenologi adalah ilmu mengenai fenomena yang di bedakan dari sesuatu yang sudah menjadi, atau disiplin ilmu yang menjelaskan dan mengklasifikasikan fenomena, atau study tentang fenomena (Kuswarno, 2009:1)

Sedangkan menurut Stanley Deetz, Istilah *phenomenon* mengacu pada kemunculan sebuah benda kejadian, atau kondisi yang di lihat. Fenomenologi merupakan cara yang di gunakan manusia untuk memahami dunia melalui pengalaman langsung. Fenomenologi membuat pengalaman nyata sebagai data pokok sebuah realitas, berarti membiarkan segala sesuatu menjadi jelas sebagaimana adanya, intinya semua di ketahui individu adalah apa yang di alaminya. Stanley Deetz (dalam Littlejohn, 2011:57) menyimpulkan tiga prinsip dasar fenomenologi, yakni :

1. Pengetahuan di temukan secara langsung dalam pengalaman sadar dimana kita akan mengetahui dunia ketika kita berhubungan dengannya.
2. Makna benda terdiri atas kekuatan benda dalam kehidupan seseorang dengan kata lain bagaimana anda berhubungan dengan benda menentukan maknanya bagi anda.
3. Bahasa merupakan kenderaan makna, kita mengalami dunia melalui bahasa yang di gunakan untuk mendefinisikan dan mengekspresikan duni itu.

Tujuan utama dari fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena di alami dalam kesadaran, Pikiran dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomena

tersebut bernilai atau di terima secara estetis. Fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksi makna dan konsep-konsep penting dalam kerangka intersubjektivitas. Intersubjektif karena pemahaman kita mengenai dunia di bentuk oleh hubungan kita dengan orang lain. Walaupun makna yang kita ciptakan dapat di telusuri dalam tindakan, karya dan aktivitas yang kita lakukan tetap saja ada peran orang lain di dalamnya. (Kuswarno,2009:2).

Tradisi fenomenologi menurut Creswell adalah “*whereas a biography reports the life a single individual, a phenomenological study describes the phenomenon*” (Creswell,1998:51). Studi dengan pendekatan fenomenologi dengan demikian berusaha menjelaskan makna dan pengalaman hidup sejumlah orang tentang suatu konsep atau gejala. sedangkan menurut Moleong dalam Mulyana dan Solatun, fenomenologi tidak berasumsi bahwa peneliti mengetahui arti sesuatu bagi orang-orang yang sedang di teliti oleh mereka, sedangkan menurut Littlejohn, fenomenologi menjadikan pengalaman hidup yang sesungguhnya sebagai data dasar dari realitas (Mulyana & Solatun, 2008:91).

Penelitian ini menggunakan teori fenomenologi dari Alfred Schutz, seorang sosiolog yang lahir di Vienna tahun 1899. Pemikirannya mengenai fenomenologi merupakan pengembangan secara mendalam dari pemikiran pemikiran Husserl sebagai pendiri dan tokoh utama dari aliran filsafat fenomenologi tersebut. Bagi Schutz tugas fenomenologi adalah menghubungkan antara pengetahuan ilmiah dengan pengalaman sehari-hari, dan dari kegiatan dimana pengalaman dan pengetahuan itu berasal. Dengan kata lain mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman makna dan kesadaran (Kuswarno,2009:17)

Menurut Schutz, manusia mengkonstruksi makna di luar arus utama pengalaman melalui proses “*tipikasi*”. Hubungan antar makna pun di organisasi melalui proses ini, atau biasa di sebut *stock of knowledge*. Jadi kumpulan pengetahuan memiliki kegunaan praktis dari dunia itu sendiri, bukan sekedar pengetahuan tentang dunia (Kuswarno,2009:18).

Dalam pandangan Schutz, manusia adalah makhluk sosial sehingga kesadaran akan dunia kehidupan adalah sebuah kesadaran sosial. Dunia individu merupakan *intersubjektif* dengan makna beragam, dan perasaan sebagai bagian kelompok. Manusia di tuntut untuk saling memahami satu sama lain, dan bertindak dalam kenyataan yang sama. Dengan demikian ada penerimaan timbal balik. Pemahaman atas dasar pengalaman bersama, dan *tipikasi* atas dunia bersama. Melalui *tipikasi* inilah manusia belajar menyesuaikan diri ke dalam dunia yang lebih luas, dengan juga melihat diri kita sendiri sebagai orang yang memainkan peran dalam situasi tipikal (Kuswarno,2009:18).

Inti dari pemikiran Schutz adalah bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Dimana, tindakan sosial merupakan tindakan yang berorientasi pada perilaku orang atau orang lain pada masa lalu, sekarang, dan akan datang.

Untuk menggambarkan keseluruhan tindakan seseorang Schutz mengelompokkan kepada 2 fase, yaitu :

1. Because-motives (*Weil-motiv*) yaitu tindakan yang merujuk pada masa lalu, dimana, tindakan yang akan di lakukan oleh seseorang pasti memiliki alasan
2. In-order-to-motive (*Um-zu-motiv*) yaitu motif yang merujuk pada tindakan dimasa yang akan datang. Dimana, tindakan yang di lakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah di tetapkan (Kuswarno,2009:111)

Dalam konteks kajian fenomenologi pengguna vespa *extreme* adalah aktor atau individu yang melakukan tindakan sosial sendiri (menggunakan vespa *extreme* dan berinteraksi dengan lingkungan sosial) atau bersama aktor lain yang memiliki kesamaan dan kebersamaan dalam ikatan makna intersubjektif. Berdasarkan pemikiran Alfred Schutz mengenai fenomenologi jika di kaitkan dengan penelitian ini, pengguna vespa *extreme* dalam menjalani kehidupan sosial dan membentuk identitas dirinya sebagai pengguna vespa *extreme* memiliki salah satu dari 2 fase yang di kelompokkan oleh Shutz yaitu Motif yang berorientasi kepada masa lalu (*because-motive*) yaitu alasannya di masa lalu yang membuat mereka menjadi pengguna vespa *extreme*, dan Motif yang berorientasi pada masa yang akan datang (*in order to motive*), yaitu apa yang dituju atau apa yang di harapkan oleh mereka pengguna vespa *extreme* tersebut dimasa depan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori fenomenologi dari Alfred Schutz untuk menggali mengenai motif selain ini penelitian ini dibantu dengan tambahan konsep konsep mengenai motif.

Konsep Motif

Istilah motif atau motivasi dapat digunakan secara bergantian, karena pengertian di antara keduanya sulit di bedakan. motif menunjukkan suatu dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang yang menyebabkan orang tersebut mau bertindak melakukan sesuatu. motif juga menunjukkan hubungan sistematis antara respon atau suatu himpunan respon dengan keadaan dorongan tertentu (Ahmadi, 2009: 191).

Motif manusia dapat bekerja secara sadar dan juga tidak sadar bagi diri manusia. Untuk dapat mengerti dan memahami, mengerti terlebih dahulu apa dan bagaimakah motif berlawanan dengan

perilaku yang tampak (Ahmadi, 2009: 196-197).

Motif manusia merupakan dorongan, keinginan, hasrat dan tenaga penggerak lain yang berasal dari dalam dirinya untuk melakukan sesuatu. Semua tingkah laku manusia pada dasarnya memiliki motif. Motif timbul karena adanya kebutuhan atau *need*. Kebutuhan dapat di pandang sebagai kekurangan adanya sesuatu, dan ini membuat pemenuhannya agar segera mendapatkan keseimbangan. Situasi kekurangan ini berfungsi sebagai sesuatu kekuatan atau dorongan alasan, yang menyebabkan seseorang bertindak untuk memenuhi kebutuhan (Ahmadi, 2009: 197).

Secara ringkas, motif adalah sesuatu dorongan yang ada pada diri individu yang menggerakkan atau membangkitkan sehingga individu itu berbuat sesuatu (Ahmadi, 2009: 197). Schutz berpendapat penafsiran merupakan cara bagaimana memahami tindakan sosial. Dimana tindakan sosial merupakan tindakan yang berorientasi pada perilaku seseorang. Proses penafsiran dapat memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, dengan kata lain mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna dan kesadaran. manusia mengkonstruksi makna di luar arus utama pengalaman melalui proses tipikasi. hubungan antara makna pun di organisasi melalui proses atau di sebut *stock of knowledge* (Kuswarno, 2009: 18)

Teori Interaksi Simbolik

Selain menggunakan pendekatan fenomenologi Alfred Schutz, dalam penelitian ini perilaku pengguna vespa *extreme* juga di lihat dari sudut pandang teori Interaksi simbolik. Teori interaksi simbolik pertama kali di cetuskan oleh George Herbert Mead (1863-1931). Namun, Herbert Blumer yang merupakan seorang mahasiswa Mead yang mengukuhkan teori interaksi simbolik

sebagai satu kajian tentang berbagai aspek subjektif manusia dalam kehidupan sosial (Kuswarno, 2009:113).

Teori interaksi simbolik di dasarkan pada ide-ide mengenai diri dan hubungannya dengan masyarakat. Orang tergerak bertindak berdasarkan makna yang di berikanya pada orang, benda, dan peristiwa. Makna-makna ini di ciptakan dalam bahasa yang di gunakan baik untuk berkomunikasi dengan orang lain maupun dengan dirinya sendiri atau pikiran pribadinya. Bahasa memungkinkan orang untuk mengembangkan perasaan mengenai diri dan untuk berinteraksi dengan orang lainnya dalam sebuah komunitas atau perkumpulan (dalam West – Turner, 2009:98).

Interaksi simbolik berasumsi bahwa manusia dapat mengerti berbagai hal dengan belajar dari pengalaman. Persepsi seseorang selalu di terjemahkan dalam simbol-simbol. Sebuah makna di pelajari melalui interaksi di antara orang-orang. Makna tersebut muncul karena adanya pertukaran simbol-simbol dalam kelompok sosial (Kuswarno, 2009:114)

Dalam konteks komunikasi interpersonal, interaksi simbolik menjelaskan bahwa pikiran terdiri dari sebuah percakapan internal yang merefleksikan interaksi yang telah terjadi antara seseorang dengan orang lain. Selain itu seseorang akan menjadi manusiawi hanya melalui interaksi dengan sesamanya. Interaksi yang terjadi antara manusia akan membentuk masyarakat. Manusia secara aktif membentuk perilakunya sendiri. Studi tentang perilaku manusia berdasarkan perspektif interaksi simbolik membutuhkan pemahaman tentang tindakan tersembunyi manusia itu, bukan sekedar tindakan luar yang terlihat (Kuswarno, 2009:114)

Teori interaksi simbolik adalah hubungan antara simbol dan interaksi. Menurut Mead, orang bertindak berdasarkan

makna simbolik yang muncul dalam sebuah situasi tertentu. Sedangkan simbol adalah representasi dari sebuah fenomena, dimana simbol sebelumnya sudah di sepakati bersama dalam sebuah kelompok dan di gunakan untuk mencapai sebuah kesamaan makna bersama.

Mead menjelaskan tiga konsep dasar teori interaksi simbolik, yaitu:

1. Pikiran (*mind*)
2. Diri (*self*)
3. Masyarakat (*society*)

Konsep Makna

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2002:703) makna adalah arti atau pengertian yang di berikan kepada suatu bentuk kebahasaan. Makna pada dasarnya terbentuk berdasarkan hubungan antara lambang komunikasi (symbol), akal budi manusia penggunaanya atau *objek* (Vardiansyah, 2004:70-71)

Makna yang berkaitan dengan komunikasi pada hakikatnya merupakan fenomena sosial. Makna sebagai konsep komunikasi, mencakup lebih dari sekedar penafsiran atau pemahaman seorang individu saja, makna selalumenakup banyak pemahaman, aspek-aspek pemahaman yang secara bersama dimiliki oleh komunikator.

Beberapa pakar komunikasi sering menyebut kata makna ketika mereka merumuskan definisi komunikasi. Steward L. Tubbs dan Sylvia (2006:6), mengatakan bahwa komunikasi adalah proses pembentukan makna diantara dua orang atau lebih. Sedangkan menurut Spradley (1997), makna adalah menyampaikan pengalaman sebagian besar umat manusia di semua masyarakat. Terdapat banyak komponen makna yang di bangkitkan suatu kata atau kalimat (Sobur, 2009:255).

Spradley (2007:137) juga ikut menambahkan mengenai makna dalam konsep komunikasi sebagai berikut, ketika

semua bentuk komunikasi adalah tanda, maka dunia ini penuh dengan tanda. Ketika kita berkomunikasi, kita menciptakan tanda sekaligus makna. Dalam perspektif semiologi atau semiotika, pada akhirnya komunikasi akan menjadi satu ilmu untuk mengungkapkan pemaknaan dari tanda yang di ciptakan oleh proses komunikasi itu sendiri. Teori relasional makna didasarkan pada premis bahwa makna simbol apapun merupakan hubungan simbol itu dengan simbol lain.”

Ungkapan para pakar komunikasi tersebut menjelaskan kepada kita bahwa cakupan komunikasi sangat luas. Merujuk pada hal di atas dapat di nyatakan bahwa antara makna komunikasi mempunyai hubungan yang sangat erat, dimana makna merupakan proses komunikasi dan di dalam komunikasi butuh pemaknaan setiap hal atau aktivitas apapun yang kita lakukan bahwa dari awal kita memulai aktivitas dan setiap gerak-gerik kita membutuhkan pemaknaan yang kesemua itu merupakan rangkaian dari setiap proses komunikasi.

Pengalaman Komunikasi

Pengalaman merupakan sesuatu yang dialami. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa *All objects of knowledge must conform to experience* (Moustakas dalam Wirman, 2002:52) pengetahuan melandasi kesadaran yang membentuk pemaknaan. Kesadaran dan pemaknaan inilah yang mendorong individu untuk melakukan tindakan atau perilaku tertentu, dengan merujuk pada *behavior is an experience of consciousness that bestows meaning through spontaneous activity* (Schutz dalam Wirman, 2012:52). Setiap peristiwa yang dialami akan menjadi pengetahuan. Dengan demikian berbagai peristiwa yang dialami dapat menambah pengetahuan individu.

Suatu peristiwa yang mengandung unsur komunikasi akan menjadi pengalaman

komunikasi tersendiri bagi individu, dan pengalaman komunikasi yang dianggap penting akan menjadi pengalaman yang paling diingat dan memiliki dampak khusus bagi individu tersebut (Hafiar dalam Wirman, 2012:53). Pengalaman yang dijadikan landasan bagi individu untuk melakukan tindakan adalah pengalaman yang melekat pada suatu *people is retrieving a memory of a prior experience of phenomena* (Radford dalam Wirman, 2015:53).

Pengalaman komunikasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sesuatu yang dialami individu dan berkaitan dengan aspek komunitas, meliputi proses, simbol maupun makna yang dihasilkan, serta dorongannya pada tindakan. Dengan demikian pengalaman komunikasi pengguna vespa *extreme* dalam menjalani kehidupan di masyarakat sebagai pengguna vespa *extreme* menjadi salah satu fokus dalam penelitian ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian Kualitatif

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Data yang dihasilkan dari metode penelitian kualitatif berupa data deskriptif. Data deskriptif merupakan data yang berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka (Moleong, 2012: 11).

Penelitian ini diadakan pada bulan Januari sampai dengan Agustus 2017, di Kota Pekanbaru. Dikarenakan penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, maka teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini mengacu model interaktif yang dicetuskan oleh Miles dan Huberman. Miles dan Huberman yang dikutip dan diterjemahkan oleh Sugiyono (2010:426), menjelaskan

bahwa dalam teknik analisis data memiliki empat langkah, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motif Pengguna Vespa Extreme Motif Masa Lalu (*Because Motif*)

Pengguna vespa *extreme* di kota pekanbaru memiliki berbagai alasan yang mendorong mereka untuk ikut bergabung menggunakan vespa *extreme*.

Motif masa lalu ini merujuk pada apa yang pernah terjadi di masalalu yang berhubungan dengan apa yang seseorang itu lakukan sebagai kegiatannya dimasa kini, misalnya seni atau hobi modifikasi yang sering di lakukan sebelumnya, yang membawanya kepada suatu kegiatan sekarang, yaitu kebebasan modifikasi Vespa *extreme*, dari 7 orang informan yang telah peneliti wawancarai secara mendalam, mereka semua memiliki motif masa lalu yang berhubungan dengan hobi dan kesukan mereka.

Setelah membandingkan satu sama lain, akhirnya peneliti dapat menyimpulkan mengenai motif masa lalu dari keseluruhan informan, yaitu informan merasa adanya hubungan antara Vespa *extreme* dengan hobi dan kesukan masa lalu mereka, seperti yang di jelaskan oleh Unyil dan Neo merেকে berdua memiliki kesukaan akan seni dan modifikasi dan kedua nya itu ada pada vespa *extreme*, begitu juga dengan Aris yang hobi memodifikasi dan otak-atik mesin, sementara itu Ompong dan Randi Ilang juga berawal dari hobi bermain skuter yang lama lama menjadi nyaman dan tertarik menggunakan vespa *extreme*, berbedan dengan Irvek Sompot dan Ajis yang menyukai kebebasan sehingga tertarik menggunakan vespa *extreme* karena menemukan Kebebasan pada vespa *extreme*, jadi dapat disimpulkan pengguna vespa *extreme* memiliki hobi dan kesukaan

terhadap seni dan kebebasan pada masa lalu, karena adanya hobi dan kesukan terhadap seni dan kebebasan tersebut mereka ikut bergabung menggunakan vespa *extreme*.

Dari wawancara dan pengamatan selama penelitian ini maka peneliti menyimpulkan bahwa motif masa lalu pengguna vespa *extreme* di kota pekanbaru menggunakan vespa *extreme* adalah karena hobi dan kesukan terhadap seni dan kebebasan yang memang sudah ada sebelumnya sehingga mereka terdorong menggunakan vespa *extreme* karena hobi modifikasi dan skuter, seni dan kebebasan berkreasi tersebut ada pada vespa *extreme*.

Motif Masa Akan Datang (*In Order To Motive*)

Motif masa akan datang merujuk kepada apa yang di inginkan untuk jangka panjang, berdasarkan dari hasil wawancara dengan para informan, peneliti medapatkan beberapa jawaban dari informan yang termasuk kedalam motif masa akan datang.

Unyil mengungkapkan salah satu informan yang menyukai seni ini mengungkapkan bahwa dirinya menggunakan vespa *extreme* karena vespa *extreme* sebagai salah satu bentuk wadah kebebasan dalam berkreasi, Unyil juga mengatakan selain kebebasan tersebut solidaritas sesama pengguna vespa *extreme* itulah yang membuat dia nyaman menggunakan vespa *extreme*. Selain itu neo yang awalnya sangat menyukai modifikasi ini menjelaskan bahwa vespa *extreme* bagi dirinya merupakan media dalam menambah teman dan mencari persaudaraan yang pada akhirnya vespa pohon menjadi identitas dirinya di kalangan pengguna vespa *extreme*.

Sama halnya dengan Unyil dan Neo, Ajis mengatakan bahwa pada awalnya dirinya sangat menyukai kebebasan dan vespa *extreme* bagi dirinya adalah ruang untuk ia berkarya dengan bebas, di vespa

extreme ia bebas mengekspresikan pikiran dan ide idenya tanpa adanya batasan. Begitu pula dengan Aris, ia merasa bahwa vespa *extreme* seperti wadah Aris untuk berkarya, Aris yang sebelumnya juga hobi dalam memodifikasi ini mengungkapkan bahwa vespa *extreme* juga media dalam mencari persaudaraan. Sementara itu Randi Ilang menjelaskan bahwa vespa *extreme* adalah kendaraan yang sangat sederhana dimana ketika Ilang menggunakan vespa *extreme* ia merasakan kesederhanaan dalam berkendara tersebut. Selain itu Ompong yang awalnya suka bermain scooter ini juga mengatakan bahwa vespa *extreme* tempat ia berkarya dan vespa *extreme* juga bisa sebagai alat untuk melakukan sindiran terhadap kebersihan lingkungan. Sama halnya dengan informan sebelumnya Irvek Sompet juga mengemukakan pendapatnya ya awalnya ia suka dengan modifikasi ini dapat mencari saudara melalui vespa *extreme*, bagi Sompet vespa *extreme* sebagai media untuk memperluas kekeluargaan.

Dari penjelasan informan terdapat motif masa akan datang yang menjadi tujuan mereka menggunakan vespa *extreme*, berdasarkan wawancara mendalam yang telah peneliti lakukan maka peneliti menyimpulkan bahwa sebagian besar informan merasa bahwa Vespa *extreme* adalah wadah untuk berkarya secara bebas tanpa adanya batasan, selain itu vespa *extreme* juga sebagai media untuk memperluas persaudaraan dimana beberapa informan mengatakan tujuan mereka menggunakan vespa *extreme* adalah mencari teman dan saudara.

Motif pengguna vespa *extreme* ini akan di gambar kan dalam sebuah model sederhana. Model ini peneliti beri nama Model Motif Pengguna Vespa *Extreme* Bergabung Menggunakan Vespa *Extreme*. Sebenarnya model ini bertujuan untuk memudahkan dalam memahami motif mereka dalam menggunakan vespa *extreme*,

setelah mengikuti pemikiran Alfred Schutz yang membagi motif kedalam dua fase *Because motive* (motif masa lalu) dan *In Order To Motive* (Motif masa akan datang), kedua fase tersebut di gunakan untuk menggambarkan keseluruhan tindakang anggota dalam menggunakan Vespa *Extreme* di Kota Pekanbaru. Berikut ini adalah gambaran model tersebut.

Pemaknaan Vespa Extreme Bagi Pengguna Vespa Extreme di Kota Pekanbaru

Setiap kata memiliki makna nya sendiri, namun sesungguhnya bukan kata itulah yang memiliki makna, melainkan manusia yang memerikan makna tersebut. Makna yang di berikan oleh seseorang terhadap kata, mungkin saja berbeda dengan orang lain. Hal ini di karenakan pengalaman setiap manusia itu berbeda- beda (Mulyana, 2007:280).

Sebenarnya kita keliru bila kita menganggap bahwa kata-kata itu mempunyai makna, kitalah yang memberi makna pada kata kata itu, dan makna yang kita berikan pada kata kata itu bisa sama dan bisa berbeda-beda tergantung pada konteks ruang dan waktu.(dalam Mulyana, 2007:281)

Makna muncul dari hubungan khusus antara kata (sebagai simbol verbal) dan manusia.Odgers dan Richard (dalam Wirman, 2012:49) menjelaskan hubungan antara pikiran, simbol dan referen secara diagramatik dalam sebuah segitiga.Makna muncul dari hubungan antara pikiran orang dengan simbol atau pikiran orang dengan referen, antara referen dengan simbol tidak terdapat hubungan langsung atau alamiah di antara keduanya.Artinya bahwa tidak selalu suatu kata mewakili sebuah objek.

Teori interaksi simbolik adalah hubungan antara simbol dan interaksi, menurut George H Mead, seseorang bertindak berdasarkan makna simbolik yang

muncul dalam situasi tertentu. Simbol adalah sebuah representasi dari suatu fenomena dimana simbol telah disepakati bersama dalam suatu kelompok dan digunakan untuk mencapai suatu kesamaan. Pemikiran interaksi simbolik menjadi dasar untuk menjelaskan bagaimana makna atas simbol-simbol yang di pahami dan dimaknai oleh pengguna vespa *extreme*. Makna simbol yang dipahami akan semakin sempurna karena suatu interaksi. Teori interaksi simbolik digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menggali makna vespa *extreme* bagi pengguna vespa *extreme* serta bagaimana pemaknaan simbol dan benda-benda yang ada pada vespa *extreme* untuk itu peneliti berusaha menggali mengenai pemaknaan vespa *extreme* dan simbol atau benda-benda yang ada pada vespa *extreme*. Berdasarkan teori interaksi simbolik yang dikemukakan oleh George H Mead dan di bantu oleh konsep makna.

Teori interaksi simbolik yang di jadikan sebagai dasar dalam membahas makna Vespa *Extreme* bagi pengguna Vespa *Extreme* ini mengasumsikan bahwa komunikasi berlangsung ketika orang-orang berbagi makna dalam bentuk simbol-simbol, seperti kata-kata atau gambar (Ardianto, 2010:158).

Pengalaman Komunikasi Pengguna Vespa Extreme di Kota Pekanbaru

Bagi setiap manusia, pasti di penuhi pengalaman-pengalaman selama hidupnya. Pengalaman-pengalaman tersebut terkadang mempengaruhi mereka dalam beraktivitas. Tetapi tidak sedikit pula yang menganggap beberapa pengalaman dalam hidupnya tak berarti apa apa.

Bagi para pengguna vespa *extreme* di kota pekanbaru kebiasaan yang ada dalam lingkungan mereka adalah berkumpul bersama untuk melakukan kegiatan, baik hanya sekedar berkumpul ataupun mengikuti

acara vespa di kota lain. Pengalaman terhubung pada sebuah fenomena. Fenomena dapat merujuk pada suatu peristiwa, termasuk peristiwa komunikasi. Peristiwa komunikasi yang di alami dapat di istilakan dengan pengalaman komunikasi. Pengalaman yang di jadikan landasan bagi individu untuk melakukan tindakan adalah pengalaman yang melekat pada suatu fenomena (Wood, 2004:17).

Melalui rujukan tersebut maka dapat di jelaskan bahwa pengalaman komunikasi ayang di maksud dalam penelitian ini dalah sesuatu yang di alami pengguna vespa *extreme* di kota pekanbaru. Pengalaman komunikasi yang di alami oleh pengguna vespa *extreme* di kota pekanbaru merupakan pengalaman menyenangkan dan tidak menyenangkan. Pengalaman komunikasi di hasilkan dari interaksi antara pengguna vespa *extreme* dengan lingkungan dan masyarakat.

Dari wawancara yang telah peneliti lakukan dengan informan, Pengalaman komunikasi yang positif atau menyenangkan di alami oleh pengguna vespa *extreme* yaitu meliputi rasa solidaritas dan kekeluargaan antara sesama pengguna vespa *extreme*, dan pengguna vespa *extreme* menjadi bahan perhatian masyarakat ketika berkendara di jalanan.

Unyil mengatakan bahwa pengalaman komunikasi negatif sering di alaminya seperti perkataan tidak menyenangkan, di katakan gila, tidak ada kerjaan. Sementara neo juga menjelaskan bahwa seringkali pengguna vespa *extreme* di lihat dengan sinis ketika berkendara sama halnya dengan Neo dan Unyil, Ajis sering mendapat perlakuan tidak menyenangkan dari masyarakat seperti di usir ketika beristirahat dan di jahilin ketika mereka berhenti untuk beribadah, ban vespa ajis pernah di buka dan selang minya pengguna vespa *extreme* ini juga di putusin begitu juga dengan informan lain yang sering mendapat

teriakan dari pengguna jalan lain ketika berkendara.

Selain pengalaman negatif tentu pengguna vespa *extreme* juga memiliki pengalaman positif. Dari hasil wawancara peneliti bersama informan maka peneliti dapat menyimpulkan pengalaman positif atau menyenangkan yang dialami oleh pengguna vespa *extreme* adalah mereka menjadi bahan perhatian ketika berkendara, selain itu pengalaman menyenangkan justru muncul dari sesama pengguna vespa *extreme* yang merasa lebih mudah dalam mencari teman dan bertemu dengan saudara sesama pengguna vespa *extreme*, pengalaman menyenangkan yang dialami oleh pengguna vespa *extreme* meliputi rasa solidaritas dan kekeluargaan antara sesama pengguna vespa *extreme*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan wawancara yang dilakukan oleh peneliti mengenai Pemaknaan Vespa *Extreme* Bagi Pengguna Vespa *Extreme* Di Kota Pekanbaru, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Motif pengguna vespa *extreme* ikut bergabung dalam menggunakan Vespa *Extreme* terbagi 2 yaitu motif masa lalu (*because motive*) dan motif masa akan datang (*In Order To Motive*), Pertama motif masa lalu (*because motive*) meliputi hobi modifikasi dan bermain scooter yang sudah ada sejak dulunya pada diri pengguna Vespa *Extreme*, unsur seni, keunikan serta ruang yang bebas dalam berkarya. Kedua yaitu motif masa akan datang (*In Order To Motive*) yang dialami pengguna Vespa *Extreme* meliputi, rasa solidaritas, ruang untuk berkarya, media dalam mencari teman dan memperluas persaudaraan, sebagai wadah yang bebas dalam berkreasi.
2. Pemaknaan Vespa *Extreme* bagi pengguna Vespa *Extreme* di kota Pekanbaru

meliputi dua bagian yaitu pemaknaan Vespa *Extreme* dan Pemaknaan simbol dan benda-benda yang ada pada Vespa *Extreme*. Pemaknaan Vespa *Extreme* bagi Pengguna Vespa *Extreme* di kota Pekanbaru meliputi, Vespa *extreme* sebagai wadah kebebasan ekspresi diri untuk menuangkan ide dan kreatifitas tanpa adanya batasan, Vespa *Extreme* sebagai identitas diri dimana modifikasi pada vespa membentuk suatu ciri khas bagi pengguna dalam kehidupan sehari-hari, Vespa *Extreme* sebagai media komunikasi dan simbol persaudaraan dan media untuk menyampaikan pesan tertentu kepada *public* melalui bentuk modifikasi serta tulisan dan slogan yang ada pada Vespa *Extreme*. Kedua pemaknaan simbol dan benda-benda pada Vespa *extreme*, Bendera yang dimaknai sebagai bentuk tanda agar terlihat ketika jalan pada malam hari, botol plastik yang merupakan tambahan dana ketika perjalanan jauh karena bisa dijual, roda atau ban-ban bekas, yang bertujuan sebagai alas tidur ketika beristirahat dan sebagai roda cadangan ketika ada permasalahan pada ban, dan beberapa benda lain yang merupakan variasi modifikasi seperti tanduk kerbau, peti mati, keranda, pocong yang dimaknai sebagai simbol kebebasan dalam modifikasi.

3. Pengalaman komunikasi pengguna Vespa *Extreme* di kota Pekanbaru berhubungan dengan interaksi antara pengguna dengan lingkungan dan masyarakat umum, pengalaman komunikasi yang dialami oleh pengguna Vespa *Extreme* terbagi kedalam dua fase yaitu pengalaman komunikasi yang menyenangkan (positif) dan pengalaman komunikasi yang tidak menyenangkan (negatif), berikut pengalaman komunikasi yang menyenangkan yang dialami oleh pengguna Vespa *Extreme* dalam menggunakan Vespa *Extreme*, solidaritas,

menambah teman, memperluas persaudaraan dan menjadi pusat perhatian ketika melintas di jalanan. Yang kedua pengalaman komunikasi tidak menyenangkan yang di alami oleh pengguna Vespa *extreme* yaitu, Di anggap tidak berguna dan tidak memiliki pekerjaan, di anggap pelaku kejahatan dan gembel, sering di tangkap dan menjadi musuh polisi, sering mendapa perlakuan tidak wajar dari masyarakat seperti teriakan, lemparan, hinaan, dan di jahilin oleh masyarakat.

SARAN

1. Sebaiknya para pengguna Vespa *Extreme* dapat terus berkarya dengan kebebasan modifikasinya serta rasa kekeluargaan di Vespa *Extreme* dan rasa solidaritas nya terhadap sesama pengguna vespa.
2. Bagi para Pengguna Vespa *Extreme*, dengan hasil penelitian ini, dapat lebih meningkatkan seni modifikasi pada Vespa *Extreme*, sehingga semakin banyak jenis modifikasi dan makna pada vespa dengan bentuk unik yang bertujuan sebagai bentuk penyampaian pesan atau sindiran bagi lingkungan. Sehingga masyarakat dapat menerima informasi dengan cara yang sedikit berbeda.
3. Semoga masyarakat menjadi lebih tahu mengenai Vespa *Extreme*, terutama kaum akademis agar Vespa *Extreme* tidak lagi di rendah kan dan di pandang sebelah mata, pengguna Vespa *Extreme* di harapkan agar dapat mempertahankan ke aslian karya seni nya Vespa *Extreme* tersebut dan lebih menyesuaikan modifikasi dengan tingkah laku, walaupun modifikasi *extreme* dan aneh tapi bertingkah laku lah dengan baik agar dapat mengurangi timbulnya pandangan yang negatif dari masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Abu. 2009. *Psikologi social*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*, Jakarta: Rineka Cipta

Bungin, Burhan. 2011. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana

Creswell, j. w. 1998. *Qualitative Inquiry And Research Design :Choosing Amon Five Tradition* . London: Sage Publication

Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2002. Balai pustaka

Kriyantono, Rachmad. 2010. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Jakarta: Prenada Media Group

Kuswarno, Enkus. 2009. *Metodelogi Penelitian Komunikasi Fenomenologi: Konsepsi, Pedoman, Dan Contoh Penelitian Fenomena Pengemis Kota Bandung*. Bandung:Widya Padjadjaran.

Littlejohn W.Stephen dan Karen A. Foss. 2011. *Teori Komunikasi*.Jakarta: Salemba Humanika.

L. Tubbs, Stewart & Sylvia Moss. 2006. *Human communication*. Bandung: Remaja Rosda Karya

Moleong, Lexy J. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja RosdaKarya 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Mulyana, Deddy& Solatun. 2008. *Metode Penelitian Komunikasi Contoh- Contoh Penelitian Kualitatif Dengan Pendekatan Praktis*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Prastowo, Andi. 2011.*Metodologi Penelitian Kualitatifdalam perpektif Rancangan Penelitian*.Yogyakarta: Arruzz Media.

Ruslan, Rosady. 2010. *Metode Penelitian Public Relations Dan Komunikasi*. Jakarta: Grafindo Persada.

Schutz, Alfred. 1967. *"the phenomenology of the social world"*. northwestern university press

Sobur, Alex. 2009. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Spradley, James. 2007. *Metode Etnografi*. Jogjakarta: Tiara Wacana

Sugiyono. 2009. *Metode penelitian kualitatif dan R&f*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Sukandarmudi. 2004. *Metodologi penelitian*. Yogyakarta: GadjahMada University Press

Vardiansyah, Dani. 2004. *Pengantar ilmu komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia

West, Richard dan Lynn H. Turner. 2008. *Pengantar Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika

Jurnal :

Wirman, Welly. 2012. *Pengalaman Komunikasi dan Konsep Diri Perempuan Gemuk.*, *Journal of Dialectics IJAD*. Vol 2 No 1. Bandung : Pascasarjana Unpad

Skripsi :

Sani, F L. 2015. *Fenomena Komunikasi Anggota Komunitas Graffiti di Kota Medan (Studi Fenomenologi pada Anggota Komunitas Me&Art)*. Pekanbaru : Universitas Riau

Putri, S K, 2015. *Pemaknaan kosmetik dikalangan mahasiswi (study fenomenologi) mengenai pemaknaan kosmetik dikalangan mahasiswi fisip Unikom*

Zuhdi, Andrian, 2017. *Makna Kustom Kulture Bagi Pecinta Motor Klasik Di Pekanbaru*. Pekanbaru : Ilmukomunikasi Unri

Lainya :

<http://www.infobacan.com/2015/05/sejarah-vespa-piaggio-indonesia-model-klasik-modern.html>

<https://Vespaindonesia.net>

www.vespaindonesia.net/2016/02/9-aliran-modifikasi-vespa-yang-ada-di-indonesia.html?m=1